# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

# PengaruhGame Online

# Pengertian Game Online

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yangmemiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (KamusMacmillan, 2009-2011). Selain itu, game juga mempunyai arti sebuah kontes,baik fisik ataupun mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atauuntuk menang taruhan.Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam game online tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memproleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

# Sejarah dan Perkembangan Game Online

Perkembangan game online tidak terlepas dari perkembangan teknologikomputer dan jaringannya. Pesatnya jaringan komputer yang awalnya hanyaberskala kecil (small local network) dan kemudian menjadi internet sampai sekarang. Tahun 1969 pada awal munculnya, komputer untuk bermain gamenya bisa dipakai untuk 2 orang saja. Seiring perkembangannya kemudianmuncullah komputer yang mempunyai kemampuan time-sharing sehingga orangyang memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus ada dalam saturuangan yang sama (Multiplayer Games). Jaringan komputer yang berbasis paket (packet based computer networking) jaringan komputer yang juga tidak hanya sebatas LAN (Local Area Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (Wide Area Network) dan menjadi internet muncul pada tahun 1970. Pada awalnya Game online yang muncul kebanyakan game- game berupa simulasi perang atau pesawat militer yang kemudian dikomersialkan. Game-game tersebut kemudian menjadi inspirasi munculnya game-game yang lain dan lebih berkembang. Peraturan-peraturan dalam industri game yang sudah diperkenalkan sebelumnya telah dibatalkan oleh NSFNET (National Science Foundation Network). Ketercapaian pemain dalam online gaming serta perkembangannya melaju dengan begitu pesat setelah adanya pembatalan tersebut.

8

# Jenis-Jenis Game Online

Game online dikelompokkan menjadi dua jenis, yang pertama yaitu webbased game dan yang kedua text based game. Web based games adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet di mana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Jadi tidak perlu install atau patch untuk memainkan sebagian gamenya (Kustiawan & Utomo, 2019: 9- 10).

Kemudian berkembang, dengan adanya beberapa fitur yang harus di downloaduntuk memainkan sebagian game, contohnya seperti Java Player, Flash Player,maupun Shockwave Player, yang sangat diperlukan untuk merubah tampilangrafis game tersebut. Game seperti itu tidak lagi membutuhkan spesifikasikomputer yang canggih, tidak lag dan memerlukan bandwith yang besar.Sebagian besar web based game bisa dimainkan secara gratis. Bila memerlukanfitur – fitur tambahan dan untuk mempercepat perkembangan account nya baruperlu melakukan pembayaran.Game online memiliki beberapa jenis, baik itu yang sederhana sampai yang memiliki grafik yang sangat kompleks.

Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang. Tipe-tipe game online terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu:

1. First Person Shooter (FPS)

Game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamernya sehingga seolah-olah pertama pada gamernya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak- tembakan).

1. Real-Time Strategy

Merupakan game yang permainanya menekankan kepadakehebatan strategi permainanya, biasanya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

1. Croos-Platform Online

Game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja need for speed undercorver dapat dimainkan secara online dari PC maupun hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

1. Browser games

Merupakan game yang dimainkan pada browser seperti firefox, opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash.

1. Massive Multiplayer Online

Games Adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata

# Dampak Positif Game Online

Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, game online memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pemakainya tubuh (Ariantoro, 2016: 47).

Ternyata bermain game online tidak selamanya mengakibatkan efek negatif saja. Salah seorang menteri sekretaris kabinet inggris yaitu Tom Watson, justru menyarankan agar anak-anak bermain vodio game yang dapat melatih pikiran, konsentrasi,menjawab tantangan, dan beradaptasiterhadap perubahan disekitarnya. Hasil penelitian mereka terhadap orang-orang yang berusia 18-23 tahun menyatakan bahwa seorang yang bermain gameakan lebih fokus terhadap apa yang terjadi disekitarnya dan kemampuan visualnya lebih meningkat bila dibandingkan dengan orang yang tidak bermain game (Harsono,2014: 75-76).Syahran (2015: 91) dampak positif dari game online adalah mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik.

Dampak positif bermain game online:

1. Menghilangkan stress

Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain game online dapat mengendurkan ketegangan saraf (Surbakti, 2017: 35). Mungkin ini adalah dampak positif yang paling umum dalam bermaingames online, karena memang jika kita mempunyai masalah lalu kitamelampiaskannya dalam bermain games online, masalah pun akansedikit terlupakan karena kita fokus terhadap permainan dalam gamesonline yang kita mainkan.

1. Menambah Konsentrasi

Sebuah penelitian di Inggris menyampaikan bahwa orang yang sukamemainkan games online memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi,mereka juga memungkinkan untuk mampu menyelesaikan beberapatugas sekaligus. Selain itu, games online juga mampu mengembangkan imajinasi setiap orang yang memainkannya.

1. Meningkatkan Kinerja Otak

Terkadang beberapa permainan dalam games online sama sepertinya juga sebagai bahan pembelajaran, sehingga apabila kita tidak bermain games secara berlebihan maka juga akan sedikit meningkatkan kinerja otak kita. Dampakpositif game dapatdilihatpada game-game yang mengetengahkan puzzle, detektif, ataulainnya. Game yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain,meskipun bukan satu-satunya sasaran yang terbaik.

# Dampak Negatif Game Online

Menurut Jaenab dan Adeng (2015: 46) dampak negatif dari bermain yaitu bisa membuat mata menjadi cepat lelah akibat terkena paparan cahaya radiasi komputeratau telepon seluler, gangguan tidur terganggu yaitu dapat menyebabkan pemain game mengalaminya akibt begdang sehingga berdampak pada sakit kepala sebelah (migran), melakukan apa pun demi bisa bermain game online, terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan computeratau telepon seluler.

Berdasarkan defenisi Jaenab dan Adeng menyatakan bahwa adanya gangguan tidur yang terjadi karena memang benar, informasi peneliti yaitu siswa di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai menyatakan karena keasikian bermain game online apalagi ketika bermain kita menang terus jadinya tidak mau berhenti karena tujuan dari bermain game online tadi adalah untuk meraih kemenangan. Akibatnya berlebihan dalam bermain tidak ingat waktu hingga rela begadang demi bisa bermain game menyebabkan gangguan tidur dari yang tidur jam 10 misalnya bisa jadi jam 1 malam akhirnya menyebabkan kecanduan kecanduan (adiktif) terhadap penggunanya karena keasyikan atau terlalu fokus pada permainan yang yang sedang ia mainkan.

Wijarti (2016: 7) Dampak negatif bermain game online adalah menggunakan istilah negatif tertentu untuk menghina gamer lainnya,banyaknya istilah-istilah yang hanya gamerslah yang mengetahui maksud dan istilah yang digunakan kebanyakan ada unsur untuk menghina para pemain lain di game online yang sama.

Berdasarkan pengertian diatas maka dampak negatif yang dirasakan oleh siswa ini juga menjadi salah satu dampak dari bermain game online dimana para pemain akan terganggu atau malah sebaliknya terbisa dengan kosa kata kasar yang diperoleh pada saat permainan dimulai, kebanyakan gamers saat bermain game online akan terbiasa dengan yang namanya identik kosa kata baru atau kebiasaan baru yang lama-kelamaan terkenal menghina dan menghakimi dikalangan para pemain gane itu sendiri.

Dampak negatif game online:

1. Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang dihadapi oleh pemain, yang intinya adalah pengendalian diri.Kecanduan game online pada anak dapat menjadikan pengaruh buruk bagi perkembangan anak sehingga penting untuk mengetahui dampak buruk serta penanganan dari ketergantungan yang diakibatkan oleh game online (Amburika dkk, 2016: 73).
2. Membuat siswa menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
3. Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir.

# Prilaku Belajar

# Pengertian Prilaku Belajar

Menurut Hanifah (2001) prilaku belajar adalah kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis atau langsung secara sepontan. Perilaku belajar tidak dirasakan sebagai beban, tetapi sebagai kebutuhan. Hal ini tercipta karena terus menerus dilakukan dengan bimbingan dan pengawasan serta keteladanan dalam semua aspek dan kreatifitas pendidikan.

Susanto (2017: 24) mengemukakan bahwa perilaku merupakan perbuatan atau tindakan seorang individu yang merupakan cerminan dari sikap.Sejalan dengan itu, Aisyah (2015: 1) menyatakan bahwa perilaku merupakan penghayatan yang utuh dan reaksi seseorang akibat adanya rangsangan baik internal maupun eksternal yang diproses melalui kognitif yang tercermin pada daya pikir siswa untuk menggali atau mengembangkan pengetahuan, afektif yang tercermin pada kepribadian siswa meliputi keimanan serta ketaqwaan, dan psikomotor yang tercermin dalam pengembangan ketrampilan siswa untuk membangun jati diri. Perilaku ini menggambarkan kecenderungan seseorang untuk bertindak, berbuat atau melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari

Belajar merupakan kegiatan individual, kegiatan yang sengaja dipilih secara sadar karena seseorang mempunyai tujuan individual tertentu (Suwardjo, 1992:151). Ahmadi (1993) berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan didalam diri manusia. Sehingga apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka tidaklah dapat dikatakan bahwa padanya telah berlangsung proses belajar.

Prilaku juga terdiri dari dua kata peri dan laku, peri yang berarti sekeliling, dekat, dan melingkupi. Sedangkan laku artinya tingkah laku, perbuatan, tindak-tanduk. Sedangkan belajar berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (dituntut) oleh orang lain.

Perilaku Belajar sebagai sebuah aktivitas yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap (Syah, 2008:118)

Perilaku belajar juga berbicara mengenai cara belajar yang dilakukan oleh siswa itu sendiri, sehinnga dapat disimpulkan bahwa perilaku belajar adalah merupakan cara atau tindakan yang berisi sikap atas pelaksanaan teknik-teknik belajar yang dilaksanakan individu atau siapapun juga dalam waktu dan situasi belajar tertentu.Perilaku belajar adalah suatu sikap yang muncul dari diri siswa dalam menanggapi dan meresponi setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi, menunjukkan sikapnya apakah antusias dan bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang diberikan kepadanya.

Dari pengertian perilaku belajar diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa perilaku belajar adalah sikap yang muncul dari siswa dalam merespon kegiatan belajar mengajar yang terjadi. Perilaku belajar menunjukkan bahwa siswa paham dengan materi yang telah diajarkan. Siswa yang paham akan materi pelajaran akan memberikan respon yang baik, sedangkan siswa yang tidak paham akan memberikan respon yang tidak baik seperti: acuh tak acuh, tidak mendengarkan penjelasan dari guru dan tidak bisa menjawab pertanyaan dan latihanlatihan yang diberikan oleh guru. Perilaku belajar juga berbicara mengenai cara atau tindakan belajar yang di lakukan oleh siswa itu sendiri.

# Jenis-jenis Prilaku

Skinner (1976:298) mengatakan jeis-jenis perilaku di bedakan menjadi dua, yaitu:

1. Perilaku yang Alami (innate behavior)Adalah perilaku yang dibawa sejakorganisme dilahirkan, yaitu yang berupa refleks-refleks dan insting-insting.
2. Perilaku Operan (operant behavior) adalah perilaku yang dibentuk melalui proses belajar.

Jenis-jenis prilaku manusia yaitu :

1. Prilaku tertutup (convert behavior) Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (convert). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.
2. Prilaku terbuka (overt behavior) Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.

# Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi PrilakuSiswa

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan game online, salah satunya karena gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam game online apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisai dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

Darwis (2006: 20) menyebutkan bahwa terdapat tiga faktor yang mempengaruhi perilaku siswa, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prilaku siswa;

1. rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah;
2. keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi;
3. lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman- temanya yang lain banyak yang bermain game online;
4. kurangnya self control dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan
5. kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja mememilih alternatif bermain

Faktor-faktor yang mempengaruhi prilaku siswa , Seperti dalam sila pertama pancasila yang berbunyi ‘’ Ketuhanan Yang Maha Esa ‘’. Butir-butir pengamalan Pancasila sila pertama bagi rakyat Indonesia adalah percaya dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Contoh pengamalan Pancasila sila pertama:

1. ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivis penting lainya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online;

“ Seperti Saat waktu ibadah shalat telah tiba dan masih asik bermain game online. Seharusnya waktu shalat lebih diutamakan dibanding bermain game online ”.

1. Menghormati teman atau guru yang berbeda agama.Tidak menggangu kegiatan beribadah teman yang berbeda agama. Selalu rukun tanpa membeda-bedakan latar belakang agama. Menjalankan perintah agama masing-masing.

# Minat Belajar Siswa

# Pengertian Minat Belajar Siswa

Minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap Sesuatu”. Hal senada di ungkapkan,

Slameto (2013: 57), minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan secara terus menerus dan disertai dengan perasaan senang. Yang dimana perasaan senang yang ada, bermuara pada kepuasan.

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Hal ini kemudian mendatangkan kepuasan, bila kepuasan berkurang minatpun berkurang

Memiliki minat terhadap suatu aktivitas, akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten disertai rasa senang. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antar diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya. Semakin kuat dan dekat hubungan tersebut, semakin besar minat itu. Minat timbul pada diri seseorang bukan bawaan sejak lahir melainkan hasil belajar yang cenderung mendukung aktivitas belajar selanjutnya.

 Slameto (2013:2) menyatakan “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat relative konstan dan berbekas”.

Skinner (dalam Muhibbin Syah, 2013: 88) berpendapat “belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Dengan begitu skinner percaya bahwa proses adaptasi akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia di beri penguatan (reinforce)”.

Dengan demikian, perubahan akibat pertumbuhan, kematangan, kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan tidak termasuk sebagai belajar.Ketika seorang siswa memiliki minat belajar, ia akan menunjukkan pada beberapa indikator yaitu:

1. Adanya perasaan senang terhadap belajar.
2. Adanya keinginan yang tinggi terhadap penguasaan dan keterlibatan dengan kegiatan belajar.
3. Adanya perasaan tertarik yang tinggi terhadap belajar.
4. Adanya kesadaran sebagai subjek pendidikan dan sadar akan pentingnya belajar.
5. Mengetahui tujuan belajar

Sebagai seorang guru yang telah mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, salah satunya adalah minat belajar. Guru juga perlu mengetahui bagaimana menemukan minat pada siswa.

Berikut ini beberapa cara menemukan minat siswa:

1. Pengamatan kegiatan

Dengan mengamati mainan siswa dan benda-benda yang mereka beli, kumpulkan atau gunakan dalam aktivitas yang ada urusan spontanitas, kita dapat memperoleh petunjuk tentang minat mereka.

1. Pertanyaan

Bila seseorang bertanya terus menerus, bertanya tentang sesuatu minatnya hal tersebut lebih besar dari pada minatnya padahal yang hanya sekali-kali ditanyakan.

1. Pokok pembicaraan

Apa yang dibicarakan siswa dengan orang dewasa atau teman sebaya hal ini memberikan petunjuk minat mereka dan seberapa kuat minat mereka.

1. Membaca

Bila siswa bebas memilih buku untuk dibaca atau dibacakan anak memilih topik yang mereka inginkan.

1. Menggambar spontan

Sesuatu yang di gambar atau dilukis siswa secara spontan dan seberapa sering mereka mengulanginya akan memberikan petunjuk tentang minat mereka tentang sesuatu.

1. Kegiatan

Apabila ditanyakan pada siswa tentang apa yang diinginkan dan bila mereka dapat memilih apa yang mereka inginkan kebanyakan anak menyebutkan hal-hal yang mereka minati.

1. Laporan mengenai apa saja yang mereka minati.

Apabila seorang Siswa ditanya untuk menyebutkan atau menulis tiga benda atau lebih yang paling diminati. Siswa akan menunjukkan minat yang telah terbentuk, yang memberikan petunjuk hal-hal yang memberikan kepuasan

# Jenis-Jenis Minat

Djaali (2012: 112) mengemukakan bahwaminat memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, pengarahan perasaan, seleksi, dan kecendrungan hati. Kemudian berdasarkan orang dan pilihan kerjanya, minat dibagi kedalam enam jenis, yaitu:

1. Realistis

Orang dengan minat realistis biasanya lebih menyukai masalah konkret dibandingkan masalah abstrak. Koordinasi otot yang dimiliki baik dan terampil, tetaqpi kurang menyenangi hubungan sosial dikarenakan medium komunikasi verbal

1. Investigatif

Orang dengan minat berorientasi keilmuan, orang denagn minat investigatif umumnya berorientasi pada tugas, intropeksi, dan sosial, mereka lebih menyukai memikirkan sesuatu dari pada melaksanakannya. Ia suka bekerja sendiri, kurang memiliki pemahaman sebagai pemimpin akademik dan intelektualnya sendiri, selalu ingin tahu, dan kurang menyukai pekerjaan berulang.

1. Aristik

Minat aristik membuat orang cenderung menyukai hal-hal yang bersifat terstruktu, bebas, memiliki kesempatan bereaksi, keaktifan dalam bidang seni dan musik, dan sangat membutuhkan suasana yang dapat mengekspresikan sesuatu secara individual.

1. Sosial

Orang memiliki minat ini kemapuan verbal yang baik, terampil dan bergaul, bertanggung jawab, suka bekerja secara kelompok, menyukai kegiatan yang bersifat berbagi seperti mengajar, melatih, dan memberi informasi.

1. Interprising

Orang dengan minat ini memiliki kemampuan memimpin, percaya diri, agresif, dan umumnya aktif.

1. Konvesional

Orang dengan minat konvesional biasanya memiliki komunikasi verbal yang bagus, dan kegiatan yang berhubungan dengan angka.

# Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar Slameto (2013: 57-72), membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua golongan, yaitu:

1. Faktor internal

Faktor intern yaitu faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar. Faktor intern dibagi menjadi tiga faktor yaitu: Faktor jasmaniah terdiri dari:1) faktor kesehatan, dan 2) cacat tubuh.

1. Faktor kesehatan

Faktor kesehatan seseorang memberi pengaruh terhadap proses belajarnya, kerena jika kondisi tubuh tidak sehat mengakibatkan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk dan lain-lain. Maka agar seseorang dapat belajar dengan baik sebaiknya selalu mengusahakan kesehatan badannya tetap baik dengan melakukan ketentuan dalam bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.

1. Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah adanya kekurangan pada tubuh. Hal ini memberi pengaruh pada belajar seseorang. Jika hal ini terjadi maka perlu bagi seseorang itu untuk belajar di lembaga pendidikan khusus atau dengan menggunakan alat bantu agar dapat mengurangi pengaruh kecacatannya.

### Perhatian

### Perhatian dapat dikatakan sebagai keaktifan jiwa yang tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek. Jika siswa tidak memiliki perhatian pada pembelajaran maka dapat terjadi kebosanan dan dampaknya akan mengganggu hasil belajar.

### Minat

### Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat selalu diikuti dengan perasaan senang yang bermuara pada suatu kepuasan. Ketika belajar tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan tertarik mengikuti pembelajaran dan tidak akan merasa puas dengan pembelajaran sehingga belajar dapat terganggu.

### Bakat Bakat (optitude)

### Adalah kemampuan untuk belajar jika bahan pelajaran sesuai dengan bakat siswa, maka dapat memberi hasil yang lebih baik karena ia merasa senang dengan materi pelajaran itu

1. Faktor eksternal

Faktor ekstern yaitu faktor yang ada diluar individu. Faktor ekstern dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Faktor keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang dimiliki siswa. Beberapa hal dalam keluarga yang memberi pengaruh pada belajar siswa adalah cara mendidik orang tua, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

1. Faktor sekolah

Lingkungan yang kedua yaitu sekolah di sekolah yang merupakan tempat untuk belajar. terdapat beberapa hal yang memberi pengaruh pada belajar siswa beberapa hal tersebut yaitu: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung sekolah, dan tugas rumah.

1. Faktor masyarakat

Faktor masyarakat juga memberi pengaruh terhadap belajar siswa, beberapa faktor dalam masyarakat yang berpengaruh pada belajar siswa yaitu: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, tempat bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

# Hipotesis

Menurut Sugiyono (2016:134), “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris**.**

1. Berdasarkan pendapat diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Diduga ada pengaruh game online terhadap Prilaku Dan Minat Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.